

RICHESSSE ET COMMENT S'EN SERVIR



Votre fiche mentionne un niveau de richesse. Il s'agit d'une indication concernant les fonds que vous pouvez engager à titre personnel ou en tant que tuteur ou encore en tant que gestionnaire d'une entité quelconque. Ces sommes peuvent être engagées une ou plusieurs fois en demandant une lettre de créance. Pour en émettre une par le banquier qui connaît bien son métier, il suffira de lui indiquer votre nom pour savoir quel est le montant restant disponible sur l'instant. Il pourra ensuite vous délivrer une lettre avec la somme que vous aurez indiqué, à vous de mettre le nom de votre bénéficiaire. Si vous ne savez pas écrire : trouvez une personne capable de le faire ou payez le banquier. Attention : le banquier est physionomiste : vous n'avez pas intérêt de tricher sur votre identité. Le banquier mettra à jour ses registres en y rapportant les fonds qui vous restent à disposition.

Lorsqu'un personnage vous propose une somme qui fait grimper votre niveau de richesse de deux niveaux (p.ex offrir 300 livres alors que vous êtes très pauvre) considérez cela comme une offre extrêmement difficile à refuser. Sauf si votre conviction profonde vous empêche de l'accepter (p.ex. changer de religion pratiquée avec ferveur, contrevenir à une conviction morale très stricte, vous mettre en danger vous ou une personne importante pour vous etc.) il y a des fortes chances que votre personnage devrait accepter l'offre. Certains personnages seront plus ou moins faciles à corrompre : déduisez cela de la description du personnage ou à défaut inventez votre propre niveau de corruptibilité en cohérence avec cette description. Dans tous les cas de figure : faites prévaloir le rôle-play sur votre intérêt du joueur/joueuse.

La banque peut fournir sur demande le niveau de richesse d'un personnage. Considérez cela comme un service officieux... bien que payant.

A noter : Certains personnages peuvent être sous tutelle et ne pas avoir accès à leur compte qu'en présence de leur tuteur/tutrice.

Voici la correspondance entre les fonds et les niveaux de richesse (ne cherchez pas de correspondance historique : il n'y en a pas !)

- très pauvre : 30 Livres
- pauvre : 100 Livres
- commun : 300 Livres
- aisé : 1000 Livres
- riche : 3000 Livres
- très riche : 10000 Livres

Voici l'ordre d'idées des prix pratiqués à l'époque :

- Un cheval vaut entre 75 et 100 Livres, la selle du même canasson, elle, en vaut 7
- Un mouton : 10 Livres, une poule : 1 Livres
- Une paire de bottes vaut 2 Livres ainsi qu'un corset ou un pourpoint, Une robe de dame de la cour en vaut 10.
- Une épée vaut 3 Livres quand une belle rapière en vaut 5. Comptez en 15 Livres pour un pistolet.

Matérialisation de l'argent en jeu

- Pièces en jeu : une pièce dorée en métal avec indication **1 ½ EUR** équivaut à 10 livres.
- Toute autre pièce vaut 1 livre

En synthèse

- la banque émet les lettres de créance **officielles** (mais aussi des pièces)
- la banque suit les niveaux de richesses des personnages